

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

1. Metryczka materiału

Tytuł materiału	Droga wyborów
Numer materiału	X.13
Autorzy scenariusza	Artur Derdziak
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kuszczak)
Weryfikacja językowa	Angelika Wiśniewska
Rodzaj multimedium	film decyzyjny
Wykorzystanie AR lub VR <small>AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość</small>	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał	II etap: szkoła podstawowa (klasy IV-VIII)
Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał	edukacja obywatelska język polski wiedza o społeczeństwie



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis materiału

Skrócony opis materiału (abstrakt)
Film decyzyjny „Droga wyborów” to interaktywna opowieść o decyzjach, przed którymi stają młodzi ludzie na różnych etapach życia – od szkoły podstawowej po dorosłość i wybór kariery zawodowej. Uczeń, oglądając film, wciela się w głównego bohatera i podejmuje kluczowe wybory, które kształtują jego przyszłość – od nauki i aktywności pozaszkolnych po decyzje moralne, takie jak unikanie używek. Każdy wybór otwiera nową ścieżkę fabularną, a błędne decyzje prowadzą do realistycznych konsekwencji. Istnieje jednak możliwość ich naprawy, na przykład poprzez podjęcie leczenia. W zależności od dokonanych wyborów film kończy się różnymi rezultatami zawodowymi i osobistymi, ukazując, jak podejmowane decyzje wpływają na przyszłość bohatera.
Cel ogólny materiału
„Droga Wyborów” ma na celu pokazanie znaczenia decyzji w życiu oraz ich długoterminowych konsekwencji. Film edukuje uczniów na temat odpowiedzialności za swoje wybory i możliwości ich naprawienia, zachęcając do refleksji nad własnymi decyzjami życiowymi.
Cele z podstawy programowej kształcenia ogólnego możliwe do realizacji za pomocą materiału
Szkoła podstawowa (klasy IV-VIII) Wiedza o społeczeństwie Uczeń rozpoznaje własne potrzeby, rozpoznaje problemy najbliższego otoczenia i szuka ich rozwiązań. Podejmuje decyzje. Rozpoznaje przypadki wymagające postaw asertywnych i podaje przykłady trudnych społecznie sytuacji, w których należy zachować się asertywnie. Uzasadnia, że można zachować dystans wobec nieaprobowanych przez siebie zachowań innych ludzi lub przeciwstawić się im. Przedstawia różne formy zachowań asertywnych. Edukacja obywatelska Uczeń na wybranych przykładach analizuje wpływ swoich codziennych, indywidualnych wyborów na otoczenie i innych ludzi. Język polski Uczeń uczestniczy w rozmowie na zadany temat, rozróżnia argumenty odnoszące się do faktów i logiki oraz odwołujące się do emocji. Tworzy logiczną, semantycznie pełną i uporządkowaną wypowiedź, rozróżnia i wskazuje środki perswazji, rozumie ich funkcję. Rozwija umiejętność krytycznego myślenia i formułowania opinii.

3. Charakterystyka materiału

Opis zawartości merytorycznej materiału
Scenariusz: Tytuł: Droga Wyborów Akt I: Początki Uczeń musi wybrać między przygotowaniem się do sprawdzianu a graniem w gry komputerowe. Decyzja wpływa na oceny i stosunek do nauki. Akt II: Średnia edukacja Wybór szkoły średniej o profilu ogólnokształcącym lub zawodowym. Decyzja o zdaniu matury lub poszukiwaniu pracy bez wykształcenia średniego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Akt III: Pokusa i konsekwencje

Uczeń staje przed wyborem: spróbować narkotyków czy trzymać się z dala.
Błędna decyzja prowadzi do uzależnienia i problemów życiowych.
Możliwość pójścia na odwyk i powrotu do zdrowego życia.

Akt IV: Wybór zawodu

Po ukończeniu edukacji, bohater musi wybrać zawód lub kontynuować naukę.
Decyzje dotyczące dalszej edukacji, szkoleń zawodowych lub bezpośredniego wejścia na rynek pracy.

Akt V: Praca i przyszłość

Na podstawie wcześniejszych decyzji, bohater osiąga różne poziomy zawodowe (np. bezrobotny, sprzedawca, dyrektor).
Film kończy się przedstawieniem życia bohatera w zależności od jego wyborów.

Interaktywność:

Uczeń może wpływać na decyzje bohatera poprzez interakcje z interfejsem filmu. Każda decyzja ma swoje konsekwencje i wpływa na rozwój fabuły.

Kluczowe wymagania merytoryczne i dydaktyczne dla Wykonawcy materiału, które muszą zostać uwzględnione

Uczeń musi podejmować decyzje. W sytuacjach, kiedy pojawia się konieczność odmowy, musi mieć ona charakter asertywny. Wybierane szkoły muszą być zgodne z polskim systemem edukacji zarówno na poziomie szkół ponadpodstawowych, jak i wyższych.

Opis struktury materiału

We wszystkich scenach w tle jest muzyka, którą uczeń może wyłączyć.

Scena I:

Scena przedstawia klasę szkolną, w której nauczyciel matematyki prowadzi lekcję. Klasa jest pełna uczniów, którzy uważnie słuchają. Wśród nich znajduje się nasz bohater podejmujący decyzje. Na tablicy wiszą różne wzory i przykłady zadań matematycznych.

Nauczyciel stoi przed klasą, trzymając w ręku kredę. Jego głos jest pewny i zachęcający.

Nauczyciel (mówiąc do klasy): "Dziś omówimy kilka kluczowych punktów, które pomogą wam przygotować się do egzaminu po szkole podstawowej. Pamiętajcie, że solidna znajomość matematyki jest niezbędna nie tylko do dalszej edukacji, ale też w życiu codziennym."

Uczniowie kiwają głowami, niektórzy notują sobie ważne informacje. Nauczyciel podchodzi do tablicy i zaczyna pisać.

Nauczyciel (kontynuując): "Przyjrzyjmy się najpierw podstawom arytmetyki. Musicie opanować działania takie jak dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie. To podstawa, na której zbudujecie swoje matematyczne umiejętności."

Nauczyciel pokazuje kilka przykładów działań arytmetycznych, podkreślając ważne kroki. Potem zmienia temat.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Nauczyciel (dalej): "Kolejnym ważnym elementem jest geometria. Musicie znać podstawowe figury płaskie i przestrzenne oraz umieć obliczać ich pole i objętość."

Na tablicy pojawiają się rysunki figur geometrycznych i wzory na obliczanie pola i objętości. Nauczyciel zachęca uczniów do aktywnego uczestnictwa, zadając pytania i prosząc o rozwiązywanie przykładów.

Nauczyciel: "A teraz przejdźmy do algebry. To narzędzie, które pozwoli wam rozwiązywać równania i układy równań. Pamiętajcie, że algebra to nie tylko x i y , ale sposób myślenia o problemach i znajdowania rozwiązań."

Nauczyciel (na zakończenie): "Pamiętajcie, że przygotowanie do egzaminu to nie tylko znajomość teorii, ale też umiejętność zastosowania wiedzy w praktyce. Ćwiczcie, rozwiązujcie zadania, a będziecie gotowi na każde wyzwanie."

Lekcja dobiega końca, a uczniowie pakują swoje rzeczy, rozmawiając o egzaminie i konieczności przygotowania się do niego, aby dostać się do dobrej szkoły. Niektórzy z nich mówią, że im się nie chce poświęcać czasu na naukę i wolą pograć na komputerze.

W tym momencie na ekranie pojawiają się dwa interaktywne zdania do wyboru przez ucznia:

1. Szkoda mi czasu na naukę, idę pograć w swoją ulubioną grę.
2. Będę rozwiązywać zadania, aby dobrze zdać egzamin.

Scena II.1 (pojawia się po wyborze zdania 1 w scenie I)

Scena rozpoczyna się w szkole podstawowej, gdzie uczeń (nasz bohater) stoi w kolejce, aby odebrać wyniki egzaminu. Jego twarz wyraża napięcie i niepokój. W tle słychać szmer rozmów i podekscytowane głosy innych uczniów.

Kiedy uczeń podchodzi do biurka, nauczyciel wręcza mu kopertę z wynikami. Uczeń otwiera ją powoli, a jego oczy przebiegają po stronie wyników. Na jego twarzy maluje się rozczarowanie, gdy dostrzega bardzo niskie wyniki z matematyki.

Uczeń (do siebie, szeptem): "Nie mogę uwierzyć, że tak źle mi wyszło..."

W następnej scenie uczeń wraca do domu, gdzie musi przekazać rodzicom złe wiadomości. Rodzice są zawiedzeni, ale starają się zachować optymizm.

Matka ucznia (pocieszająco): "To nie koniec świata, znajdziemy odpowiednią szkołę dla ciebie."

Z powodu niskich wyników z matematyki uczeń nie zostaje przyjęty do szkoły ponadpodstawowej prowadzącej do egzaminu maturalnego, a jedynie do szkoły branżowej.

Scena przeskakuje do pierwszego dnia w nowej szkole. Uczeń wygląda na zagubionego w nowym środowisku, ale szybko poznaje grupę kolegów. Wyglądają na bardziej swobodnych i mniej zainteresowanych nauką niż uczniowie w jego poprzedniej szkole.

Podczas długiej przerwy nowi koledzy naszego bohatera zaczynają rozmawiać o tym, że im nie zależy na ukończeniu szkoły i zaczynają planować wagiary.

Nowy kolega (proponując): "Hej, pójdziesz z nami? Razem poświrujemy."

Nasz bohater wygląda na zakłopotanego i niepewnego. Kamera zbliża się na jego twarz, która wyraża wewnętrzną walkę. Po chwili wahania uczeń odpowiada. Dwa zdania interaktywne do wyboru:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



1. Nie, dzięki, planuję skończyć tę szkołę.
2. Oczywiście, z chęcią z wami pójdę.

Scena II.1.1 (pojawia się po wyborze zdania 1 w scenie II.1)

Scena rozpoczyna się w szkole branżowej, gdzie nasz bohater pochyla się nad książkami i notatkami. Jego twarz wyraża skupienie i determinację. W tle słychać odgłosy szkolnego życia: dzwonek kończący lekcję, rozmowy i śmiechy innych uczniów.

Nasz bohater jest uczniem pilnym i zdyscyplinowanym, co przynosi mu dobre wyniki w nauce. Scena pokazuje go podczas przygotowań do egzaminu zawodowego, jak analizuje przykładowe pytania, rozwiązuje zadania i konsultuje się z nauczycielami.

Dzień egzaminu nadszedł. Uczeń, wyraźnie zdenerwowany, ale gotowy, wchodzi do sali egzaminacyjnej. Scena przedstawia go podczas pisania egzaminu, skupionego i pełnego koncentracji.

Po kilku tygodniach oczekiwania, uczeń dowiaduje się, że zdał egzamin zawodowy z bardzo dobrym wynikiem. Jego twarz promienieje dumą i ulgą. Rodzice i nauczyciele gratulują mu osiągnięcia.

W następnej scenie uczeń stoi na progu ważnej decyzji. Może podjąć pracę w wybranej branży, zaczynając niezależne życie zawodowe, lub może postanowić kontynuować edukację w kolejnej szkole, aby zdać maturę i otworzyć sobie więcej drzwi edukacyjnych i zawodowych.

Scena pokazuje naszego bohatera, jak rozważa obie możliwości. Z jednej strony, praca oznacza niezależność i możliwość zarabiania pieniędzy, z drugiej strony, kontynuacja edukacji może przynieść długoterminowe korzyści i nowe możliwości.

Nasz bohater rozmawia z rodzicami, nauczycielami i kolegami, szukając rady i wsparcia. Wszyscy mają różne opinie, ale ostateczna decyzja należy do niego.

W decydującej scenie, uczeń stoi samotnie, rozmyślając nad swoją przyszłością. Kamera zbliża się na jego twarz, wyrażającą wewnętrzną walkę i determinację. Po chwili namysłu nasz bohater podejmuje decyzję, która zmieni jego życie.

W tym momencie na ekranie pojawiają się dwa interaktywne zdania do wyboru przez ucznia:

1. Idę do pracy.
2. Będę kontynuował naukę, aby zdać maturę.

Scena II.1.2 (pojawia się po wyborze zdania 2 w scenie II.1)

Scena rozpoczyna się w szkole, gdzie uczeń wygląda na znudzonego i niezainteresowanego lekcjami. Jego oceny spadają, a on coraz częściej rezygnuje z uczęszczania na zajęcia, woląc spędzać czas z kolegami na wagarach.

W kolejnych scenach widzimy, jak nasz bohater oddala się od szkolnych obowiązków, a jego relacje z nauczycielami i rodzicami stają się napięte. Rodzice próbują go zmotywować i nakłonić do powrotu do nauki, ale uczeń jest nieugięty w swoim postanowieniu.

Z biegiem czasu, nasz bohater całkowicie rezygnuje z edukacji i nie kończy szkoły. Staje się osobą bezrobotną, bez żadnego wykształcenia, które mogłoby mu pomóc w znalezieniu pracy.

Scena przenosi się do urzędu pracy, gdzie nasz bohater, wyraźnie zniechęcony, przegląda ogłoszenia o pracę. Jego brak wykształcenia jest jednak poważną przeszkodą i nie może znaleźć dla siebie żadnej odpowiedniej posady.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



W konsekwencji, pozostaje na utrzymaniu rodziców, nie będąc w stanie się usamodzielnąć. Jego codzienne życie sprowadza się do bezcelowego spędzania czasu, a perspektywy na przyszłość są bardzo ograniczone.

Ostatnia scena filmu pokazuje naszego bohatera, jak siedzi samotnie w swoim pokoju, otoczony pustką i brakiem perspektyw. Jego twarz wyraża żal i rozczarowanie własnymi decyzjami.

Film w tym wątku kończy się na tym przygnębiającym obrazie, podkreślającym znaczenie edukacji i konsekwencje podejmowanych w młodym wieku decyzji. Widz pozostawiony jest z refleksją na temat własnych wyborów i ich wpływu na przyszłość.

Scena II.1.1.1 (pojawia się po wyborze zdania pierwszego w scenie II.1.1)

Scena rozpoczyna się w dniu, kiedy uczeń kończy szkołę branżową i z entuzjazmem rozpoczyna nową pracę w wybranej branży. Jego twarz promienieje dumą i oczekiwaniem na nowe wyzwania.

Nasz bohater szybko wtapia się w nowe środowisko pracy, wywiązując się ze swoich obowiązków i pracując ciężko, aby udowodnić swoją wartość. Scena pokazuje go w trakcie wykonywania zadań, z zaangażowaniem i precyzją.

Po kilku miesiącach pracy, nasz bohater jest wezwany do biura pracodawcy. Z nadzieją i oczekiwaniem wchodzi do pokoju, spodziewając się pochwały lub nawet awansu.

Pracodawca (z uznaniem): "(Imię naszego bohatera), chciałbym cię pochwalić za twoją pracowitość i zaangażowanie. Jesteś niezwykle wartościowym pracownikiem i twoje wysiłki nie pozostają niezauważone."

Nasz bohater uśmiecha się z dumą, ale jego uśmiech gaśnie, gdy pracodawca kontynuuje:

Pracodawca (z żalem): "Jednak muszę być szczery. Chociaż jesteś bardzo pracowity, nie możemy cię awansować z powodu twojego niskiego wykształcenia. W tej firmie awans wymaga wyższego lub co najmniej średniego szczebla edukacji."

Twarcz bohatera wyraża rozczarowanie i frustrację. Zdaje sobie sprawę, że mimo jego ciężkiej pracy i lojalności brak wykształcenia stawia mu bariery w rozwoju zawodowym.

Scena kończy się kiedy bohater stoi samotnie, rozmyślając nad swoją sytuacją. Jego twarz wyraża wewnętrzną walkę i determinację do podjęcia dalszych kroków w edukacji, aby otworzyć sobie nowe możliwości zawodowe.

Film w tym wątku kończy się na tym refleksyjnym momencie, pozostawiając widza z przemyśleniem na temat znaczenia edukacji w rozwoju zawodowym i ograniczeń, które może narzucić brak wykształcenia.

Scena II.1.1.2 (rozpoczyna się po wyborze zdania drugiego w scenie II.1.1)

Scena rozpoczyna się w dniu, kiedy uczeń, po ukończeniu szkoły branżowej, stawia pierwsze kroki w nowej szkole branżowej II stopnia, która kończy się egzaminem maturalnym. Jego twarz wyraża oczekiwanie i determinację, gdy wchodzi do nowego budynku szkolnego.

Nasz bohater szybko znajduje swoją klasę i zajmuje miejsce. Rozgląda się po sali, obserwując nowych kolegów. Wśród nich są uczniowie, którzy wyraźnie chcą się uczyć i osiągnąć sukces, ale są też tacy, którzy mają luźny stosunek do nauki i szukają rozrywki.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Wśród nowych kolegów naszego bohatera jest diler narkotykowy, który już ma swoich klientów wśród uczniów. Ten diler jest ostrożny i dyskretny w swoich działaniach. Uczniowie, którzy nie chcą mieć z nim do czynienia, starają się go unikać.

Podczas długiej przerwy diler podejmuje rozmowę z naszym bohaterem. Jego zachowanie jest przyjazne i rozluźnione, co sprawia, że nasz bohater czuje się mile widziany w nowej szkole.

Diler (z uśmiechem): "Hej, (imię bohatera), widzę, że jesteś nowy. Jak ci się podoba nasza szkoła?"

Bohater (odpowiadając z entuzjazmem): "Dzięki, jest nieźle. Wciąż się orientuję, ale wygląda na dobre miejsce do nauki."

Diler, chcąc zyskać zaufanie naszego bohatera, proponuje mu za darmo skosztowanie swojego towaru.

Diler (szeptem): "Wiesz, mam coś, co mogłoby ci pomóc odpężyć. Pierwszy raz jest za darmo."

Bohater wygląda na zaskoczonego i niepewnego. Kamerę zbliża na jego twarz, która wyraża wewnętrzną walkę. Po chwili wahania bohater odpowiada. Dwa zdania interaktywne do wyboru:

1. Dzięki, ale nie. Muszę się skupić na nauce i nie chcę niczego, co mogłoby mnie rozpraszać.
2. Daj. Z chęcią spróbuję.

Scena II.2 (pojawia się po wyborze zdania I.2)

Scena rozpoczyna się w szkole podstawowej, gdzie nasz bohater stoi w kolejce, aby odebrać wyniki egzaminu. Jego twarz wyraża napięcie i oczekiwanie. W tle słychać szmer rozmów i podekscytowane głosy innych uczniów.

Kiedy uczeń podchodzi do biurka, nauczyciel wręcza mu kopertę z wynikami. Nasz bohater otwiera ją powoli, a jego oczy przebiegają po stronie wyników. Na jego twarzy maluje się radość i ulga, gdy dostrzega bardzo wysokie wyniki z matematyki.

Uczeń (do siebie, szeptem): "Udało się! Wszystkie te godziny nauki się opłaciły!"

W następnej scenie nasz bohater wraca do domu, gdzie dzieli się z rodzicami dobrą wiadomością. Rodzice są dumni i szczęśliwi z osiągnięć syna.

Matka ucznia (z entuzjazmem): "Wiedziałam, że ci się uda! Jesteś przyjęty do swojej wymarzonej szkoły!"

Z powodu wysokich wyników z matematyki, nasz bohater zostaje przyjęty do prestiżowej szkoły ponadpodstawowej, która kończy się egzaminem maturalnym.

Scena przeskakuje do pierwszego dnia w nowej szkole. Nasz bohater wygląda na podekscytowanego i gotowego do nowych wyzwań. Poznaje grupę kolegów, którzy wydają się być równie zmotywowani i zainteresowani nauką.

Podczas długiej przerwy nowi koledzy ucznia zaczynają rozmawiać o narkotykach. Jeden z nich wyraźnie nieświadomy reputacji szkoły i oczekiwań wobec uczniów proponuje zażycie narkotyków.

Nowy kolega (proponując): "Słyszałem, że niektórzy biorą coś, żeby lepiej się uczyć. Chcecie spróbować?"



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Nasz bohater wygląda na zszokowanego i niepewnego, jak zareagować. Kamera zbliża się na jego twarz, która wyraża wewnętrzną walkę. Po chwili wahania nasz bohater odpowiada. Dwa zdania interaktywne do wyboru:

1. Nie, dzięki. Myślę, że to nie dla mnie. Chcę swoje wyniki osiągnąć uczciwie.
2. Daj. Z chęcią spróbuję.

Scena III (rozpoczyna się po wyborze zdania drugiego w scenie II.1.1.2 oraz po wyborze zdania drugiego w scenie II.2)

Scena rozpoczyna się w szkole, gdzie uczeń wygląda na znękanego i nieobecnego duchem. Jego oceny spadają, a na lekcjach często jest nieobecny lub nieuważny. W tle słychać szmer rozmów i odgłosy szkolnego życia.

Nasz bohater coraz częściej spotyka się z grupą kolegów, którzy zachęcają go do zażywania narkotyków. Pod naciskiem i chęci nawiązania do grupy zaczyna regularnie ich używać.

Scena przeskakuje do momentu, gdy nasz bohater po kolejnym zażyciu narkotyków doznaje nagłego złego samopoczucia. Jego koledzy, zamiast udzielić pomocy zostawiają go samego. Uczeń, ledwo trzymając się na nogach, dzwoni po pomoc.

Karetką przyjeżdża i zabiera naszego bohatera do szpitala. Scena w szpitalu przedstawia lekarzy i pielęgniarki, którzy szybko i skutecznie działają, aby uratować życie ucznia. Jego rodzice są przerażeni i zaniepokojeni, kiedy dowiadują się o sytuacji.

Po kilku dniach nasz bohater powoli odzyskuje siły. Lekarze prowadzą z nim rozmowy na temat ryzyka związanego z używaniem narkotyków i oferują pomoc w leczeniu uzależnienia.

W decydującej scenie, nasz bohater stoi na skrzyżowaniu dróg. Z jednej strony widzi swoich dawnych kolegów, którzy zachęcają go do powrotu do dawnego trybu życia. Z drugiej strony, widzi rodziców, nauczycieli i lekarzy, którzy wspierają go w dążeniu do zdrowia i odnowy.

Uczeń musi podjąć trudną decyzję: czy rzucić narkotyki i podjąć walkę o lepsze życie, czy też ulec pokusie i ponownie sięgnąć po narkotyki. Scena kończy się na zbliżeniu twarzy naszego bohatera, który wyraża wewnętrzną walkę i determinację do zmiany swojego życia na lepsze.

W tym momencie na ekranie pojawiają się dwa interaktywne zdania do wyboru przez ucznia:

1. Zrywam z nałogiem i biorę się do pracy.
2. Nie mam zamiaru rezygnować z narkotyków. Jakoś to będzie.

Scena IV (pojawia się po wyborze zdania 2 w scenie III)

Scena rozpoczyna się w momencie, gdy uczeń wychodzi ze szpitala po leczeniu związanym z nadużywaniem narkotyków. Jego twarz wyraża mieszkankę ulgi i niepewności.

Mimo otrzymanej pomocy i wsparcia, nasz bohater nie potrafi się odciąć od narkotyków i już po kilku dniach ponownie sięga po nie. Jego uzależnienie pogłębia się, co prowadzi do zaniedbywania obowiązków szkolnych i ostatecznie do nieukończenia szkoły.

Bez wykształcenia i zmagając się z uzależnieniem, nasz bohater nie jest w stanie utrzymać pracy. Scena pokazuje go, jak bezskutecznie próbuje znaleźć zatrudnienie, spotykając się z odmowami i trudnościami.

Nasz bohater staje się bezrobotnym, który za wszelką cenę stara się znaleźć pracę, ale jego wysiłki są sabotowane przez jego własne uzależnienie. W desperacji i rozpacz, odwraca się od



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



rodziny, która próbuje mu pomóc, ale on odrzuca ich wsparcie, uważając je za ograniczenie swojej wolności.

Ostatnia scena filmu pokazuje bohatera samotnego, wychudzonego i zaniedbanego, jak włóczy się po ulicach, oddalając się coraz bardziej od możliwości powrotu do normalnego życia. Jego oczy wyrażają pustkę i rezygnację.

Film w tym wątku kończy się na tym przygnębiającym obrazie, pozostawiając widza z refleksją na temat tragicznych konsekwencji uzależnienia i potrzeby wsparcia dla osób, które z nim walczą.

Scena V (pojawia się po wyborze zdania pierwszego w scenie II.1.1.2, zdania pierwszego w scenie II.2 oraz zdania pierwszego w scenie III)

Scena rozpoczyna się w klasie szkolnej, gdzie uczeń pochylony nad książkami, intensywnie się uczy. Jego twarz wyraża skupienie i determinację. W tle słychać odgłosy szkolnego życia: dzwonek kończący lekcję, rozmowy i śmiechy innych uczniów.

Nasz bohater jest uczniem pilnym i zdyscyplinowanym, który odkrywa swoje predyspozycje do przedmiotów ścisłych, takich jak matematyka i fizyka. Jego wyniki w tych dziedzinach są zawsze wysokie, co zwraca uwagę nauczycieli i rodziców.

Scena pokazuje ucznia, jak przygotowuje się do egzaminu maturalnego, analizując przykładowe pytania, rozwiązując zadania i konsultując się z nauczycielami. Jego starania i poświęcenie są widoczne w każdym jego ruchu.

Dzień egzaminu nadszedł. Nasz bohater, wyraźnie zdenerwowany, ale gotowy, wchodzi do sali egzaminacyjnej. Scena przedstawia go podczas pisania egzaminu, skupionego i pełnego koncentracji.

Po kilku tygodniach oczekiwania, uczeń dowiaduje się, że zdał egzamin maturalny z bardzo dobrym wynikiem. Jego twarz promienieje dumą i ulgą. Rodzice i nauczyciele gratulują mu osiągnięcia.

W następnej scenie nasz bohater trzyma w rękach świadectwo dojrzałości, a jego wyniki okazują się bardzo dobre. Jego oczy błyszczą z dumy, gdy rozgląda się po twarzach bliskich, którzy go wspierali.

Teraz uczeń stoi przed dylematem: czy podjąć pracę w branży, która odpowiada jego zainteresowaniom i predyspozycjom, czy kontynuować edukację na studiach wyższych. Scena pokazuje go, jak rozważa obie możliwości, rozmawiając z rodzicami, nauczycielami i kolegami.

W decydującej scenie, nasz bohater stoi samotnie, rozmyślając nad swoją przyszłością. Kamera zbliża się na jego twarz, wyrażającą wewnętrzną walkę i determinację. Po chwili namysłu, uczeń podejmuje decyzję, która zmieni jego życie.

W tym momencie na ekranie pojawiają się dwa interaktywne zdania do wyboru przez ucznia:

1. Idę do pracy.
2. Idę na studia.

Scena VI (pojawia się po wyborze zdania 1 w scenie V)

Scena filmowa rozpoczyna się w dniu, w którym nasz bohater z entuzjazmem rozpoczyna pracę w firmie. Jest pilnym i odpowiedzialnym pracownikiem, który sumiennie wywiązuje się ze swoich obowiązków. Jego zarobki są przeciętne, ale nasz bohater jest zadowolony, że ma stabilną pracę i możliwość rozwoju zawodowego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Z biegiem czasu, bohater okazuje się być pracownikiem nie tylko sumiennym, ale i zdolnym. Zaczyna marzyć o awansie na stanowisko kierownicze, które oferuje lepsze warunki pracy i wyższe wynagrodzenie.

Jednakże, w trakcie rozmowy z przełożonym, bohater dowiaduje się o polityce firmy, która stanowi, że stanowiska kierownicze mogą obejmować tylko osoby z wyższym wykształceniem. Ta informacja uderza go jak grom z jasnego nieba.

Nasz bohater (z rozczarowaniem): "Chciałem awansować i pracowałem bardzo ciężko, ale bez wyższego wykształcenia nie mam szans?"

Przełożony (z żalem): "Tak, to polityka firmy. Rozumiem twoje rozczarowanie, ale bez dyplomu studiów wyższych nie możemy cię awansować."

Twarz bohatera wyraża głębokie rozczarowanie i frustrację. Zdaje sobie sprawę, że mimo jego ciężkiej pracy i lojalności, brak wyższego wykształcenia stawia mu bariery w rozwoju zawodowym.

Scena kończy się na bohaterze, jak stoi samotnie, rozmyślając nad swoją sytuacją. Jego twarz wyraża wewnętrzną walkę i determinację do podjęcia dalszych kroków w edukacji, aby otworzyć sobie nowe możliwości zawodowe.

Film w tym wątku kończy się na tym refleksyjnym momencie, pozostawiając widza z przemyśleniem na temat znaczenia edukacji w rozwoju zawodowym i ograniczeń, które może narzucić brak wyższego wykształcenia.

Scena VII (pojawia się po wyborze zdania 2 w scenie V)

Scena pokazuje naszego bohatera, jak z entuzjazmem rozpoczyna studia na wybranej przez siebie uczelni. Jest zdeterminowany i pracowity, co pozwala mu bardzo dobrze sobie radzić w trakcie nauki.

Podczas studiów, nasz bohater angażuje się w praktyki i staże w firmach, co pozwala mu zdobyć cenne doświadczenie zawodowe. Jego wysokie umiejętności i zaangażowanie nie pozostają niezauważone i już w trakcie studiów jedna z prestiżowych firm proponuje mu pracę.

Po ukończeniu studiów, nasz bohater szybko awansuje w firmie, przejmując coraz większą odpowiedzialność i wyższe stanowiska kierownicze. Jego kariera rozwija się dynamicznie, a on sam jest rozważany na stanowisko dyrektora regionalnego.

Scena pokazuje bohatera w jego nowym, luksusowym biurze, jak przygląda się widokowi za oknem, świadomy, że jego ciężka praca i poświęcenie przyniosły oczekiwane owoce. Jego zarobki są bardzo wysokie, co umożliwia mu prowadzenie życia, o jakim zawsze marzył.

Film kończy się w tym wątku na scenie, gdzie bohater, uśmiechnięty i pełen satysfakcji, wychodzi z biura, gotowy na kolejne wyzwania i sukcesy w swojej karierze. Widz pozostawiony jest z myślą o tym, jak wykształcenie i determinacja mogą prowadzić do realizacji zawodowych marzeń.

Mechanika materiału

Wyświetlanie decyzji:

- W trakcie filmu na ekranie pojawiają się opcje decyzji, które gracz musi podjąć.
- Decyzje prezentowane są w formie tekstowej i głosowej.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Interakcja z decyzjami:

- Gracz dokonuje wyboru poprzez:
 - Kliknięcie odpowiedniej opcji myszką.
 - Naciśnięcie przypisanego klawisza na klawiaturze.

Wpływ decyzji na przebieg filmu:

- Po dokonaniu wyboru:
 - Film jest kontynuowany zgodnie z wybranym przez ucznia schematem narracyjnym.
 - Każda decyzja prowadzi do odpowiedniego rozwoju akcji, tworząc interaktywną ścieżkę fabularną.

Dynamiczny przebieg:

- Decyzje wpływają na dalsze wydarzenia, umożliwiając uczniowi dostosowanie narracji do jego wyborów i preferencji.

Grafika**Sceneria:**

- Realistyczna, szkolna sceneria.
- Naturalne, codzienne otoczenie uczniów: klasy, korytarze, stołówki, podwórka szkolne.

Aktorzy:

- Odpowiadają wiekowi docelowej grupy uczniów.
- Naturalny wygląd, zachowanie i ubiór, zwiększające wiarygodność postaci.

Ujęcia filmowe:

- Zróżnicowane:
 - Sytuacje klasowe (lekcje, prace w grupach, rozmowy z nauczycielami).
 - Interakcje rówieśnicze (rozmowy, konflikty, współpraca).
 - Sceny z codziennego życia młodzieży (np. przygotowanie do szkoły, hobby).

Atmosfera:

- Autentyczne rekwizyty (np. podręczniki, zeszyty, plecaki, tablice).
- Wyważone, naturalne oświetlenie, tworzące realistyczny klimat.

Cel:

- Ułatwienie identyfikacji uczniów z postaciami i sytuacjami przedstawionymi w filmie.
- Budowanie wiarygodności i zaangażowania poprzez realistyczne przedstawienie rzeczywistości uczniowskiej.

Przykład graficzny struktury materiału

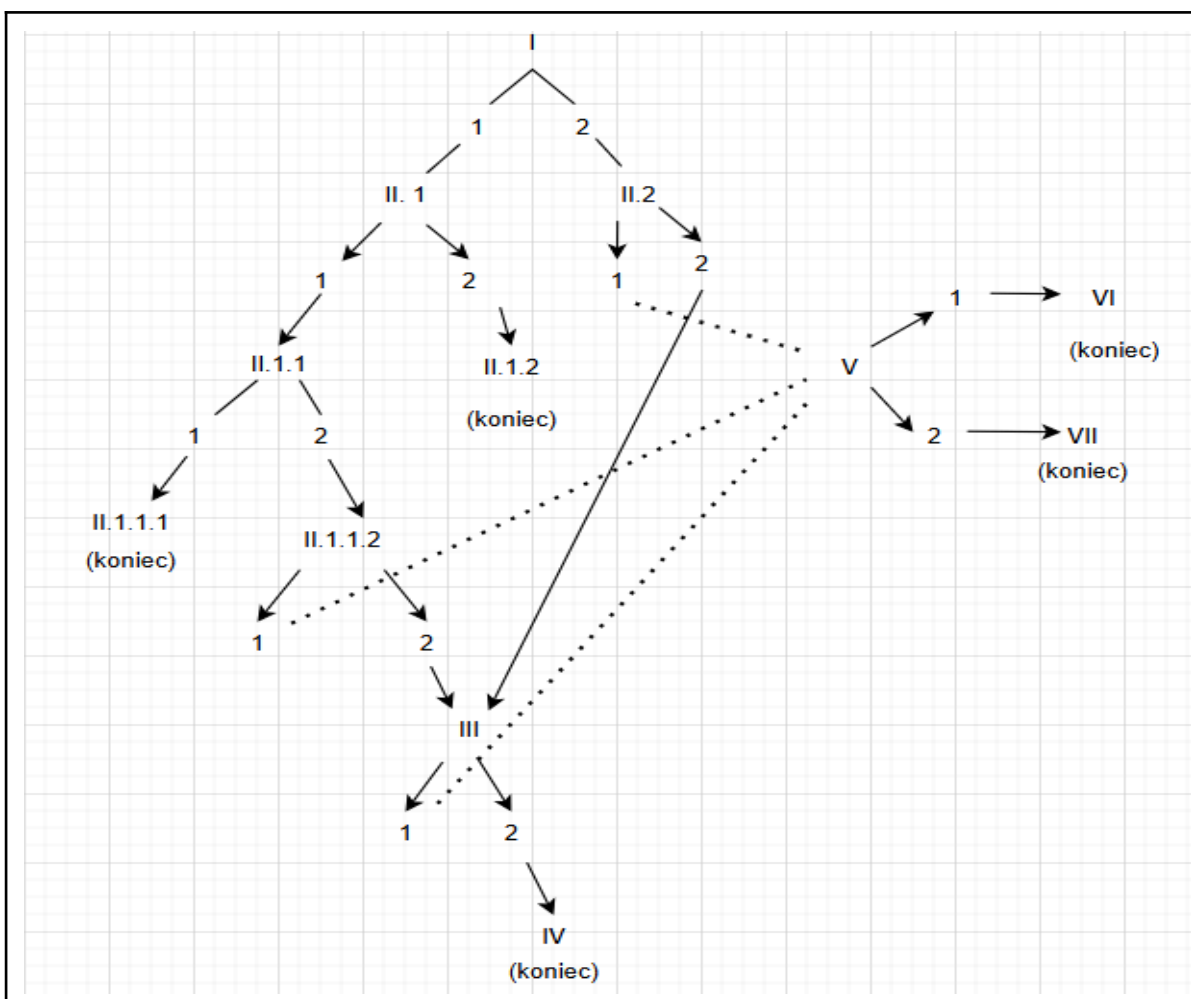
Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską





Przykładowe inspiracje

Przykład rozwiązania technicznego – interaktywny film decyzyjny

<https://www.youtube.com/watch?v=5zpkbbIJCPc>

Detroit: Become Human

Mechanika decyzyjna, gdzie wybory wpływają na zakończenie.
Przejrzysty system powiązań między decyzjami.

<https://www.playstation.com/en-us/games/detroit-become-human/>

Late Shift (film interaktywny)

Wybory użytkownika wpływają na przebieg fabuły.
Filmowa narracja i realistyczne dialogi.

https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/

The Walking Dead: The Telltale Series

Wpływ decyzji na historię i reakcje postaci.
Przejrzysty system wyborów dialogowych.

<https://store.steampowered.com/app/1449690/>

Netflix Interactive Stories (np. Black Mirror: Bandersnatch)



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Interaktywna fabuła, w której użytkownik podejmuje decyzje zmieniające historię.
Czytelny system wyborów i płynne przejścia między scenami.
<https://www.netflix.com/title/80988062>

Khan Academy – Storytelling for Impact

Struktura narracji interaktywnej z elementami edukacyjnymi.

<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling>

4. Wymagania WCAG

Opis dostosowania materiału celem spełnienia standardu WCAG

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodny ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinien też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia wysokiej jakości dostępnych cyfrowo materiałów edukacyjnych.

Użytkownik ze szczególnymi potrzebami, korzystający z przygotowanego zaawansowanego e-materiału, powinien korzystać z mechaniki materiału (menu nawigacyjnego) w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym wybiera on dostosowania materiału do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań zaawansowanego e-materiału użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności. Zaawansowany e-materiał powinien spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem aplikacji. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach aplikacji przez użytkownika.

Zaawansowany e-materiał powinien spełniać następujące kryteria:

1. umożliwiać użytkownikowi z różnymi potrzebami korzystać z ułatwień dostępu, na wszystkich poziomach i etapach e-materiału;
2. posiadać instrukcję dla użytkowników z różnymi potrzebami, zawierającą informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka;
3. posiadać rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć);
4. umożliwiać korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli materiał tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik;
5. umożliwiać skorzystanie z pomocy w sytuacjach potencjalnie trudnych, związanych z poruszaniem się po materiale;
6. użytkownik przed skorzystaniem z zaawansowanego e-materiału powinien mieć możliwość zapoznania się tutorialiem objaśniającym, jak korzystać z ułatwień dostępu;
7. mechanika zaawansowanego e-materiału powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika;
8. zaawansowany e-materiał powinien być dostępny za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Jeżeli w materiale będą występowały treści nieinterpretowalne przez technologie asystujące, wykonawca zobowiązany jest zapewnić alternatywę wchodzącą w e-materiał i stanowiącą integralną całość zaawansowanego e-materiału. Bez konsultacji z ekspertami ORE nie dopuszcza się tworzenia alternatywnego (równoległego rozwiązania) dedykowanego osobom z różnymi potrzebami.

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:

- z ograniczeniami wzroku,
- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania e-materiału należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości użytkowników ze względu na:

Ograniczenia wzroku:

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów, możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez użytkownika tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów dla osób będących daltonistami;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru, jeśli projektowana mapa interaktywna zakłada bardzo dużo obiektów;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku lub możliwość powiększania całości, poszczególnych elementów mapy interaktywnej;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- elementy materiału powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- dodanie opisów alternatywnych do obrazów i innych elementów wizualnych, które opisują treści lub funkcje;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami w materiale;
- użytkownicy niewidomi powinni móc skorzystać z każdej funkcjonalności materiału z poziomu klawiatury.

Ograniczenia słuchu:

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- stosowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów multimedialnych w mapie interaktywnej;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo w materiałach filmowych i audio (jeśli takie się pojawią w zaawansowanym materiale).

Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:

- umożliwienie w menu materiału ustawienia dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;
- unikanie tworzenia dynamicznych treści, wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:

- używanie prostych, stonowanych barw;
- używanie prostego języka, bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów;
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochylenia tekstu i pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby wykonania zadania.

Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
- tworzenie opisowych łączy.

Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu zaawansowanego e-materiału. Beneficjent konkursowy powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

Interaktywność i wybory decyzyjne

- Punkty decyzyjne: Film jest podzielony na segmenty zakończone punktami decyzyjnymi, pozwalającymi użytkownikowi wpływać na fabułę poprzez dokonanie wyboru. Każda decyzja prowadzi do innych scen i wyników.
 - Użytkownik podejmuje decyzję poprzez kliknięcie jednego z dwóch interaktywnych przycisków, które symbolizują dostępne opcje. Po wyborze, wyświetlana jest krótka animacja lub sekwencja ilustrująca wpływ decyzji użytkownika na bohatera.
 - Po przedstawieniu konsekwencji podjętej decyzji następuje płynne przejście do kolejnej sceny w ramach tego samego aktu lub do nowego aktu, w którym użytkownik dokonuje kolejnego wyboru.
- Alternatywne ścieżki fabularne: Wybory użytkownika prowadzą do alternatywnych zakończeń i scenariuszy, co umożliwia naukę przez analizę konsekwencji decyzji.
 - Zakończenie zawierające podsumowanie wszystkich wyborów dokonanych przez użytkownika oraz przedstawiające ich wpływ na życie bohatera.

Nawigacja i kontrola nad filmem

- Użytkownik musi mieć pełną kontrolę nad podstawowymi funkcjami (play, pause, przewijanie), aby móc łatwo powtarzać lub analizować wybrane fragmenty.
- Możliwość cofnięcia się do poprzedniego punktu decyzyjnego, co daje użytkownikowi możliwość eksplorowania różnych ścieżek i efektów swoich wyborów.

System odpowiedzi i informacje kontekstowe

- Możliwość aktywowania odpowiedzi w trudniejszych punktach decyzyjnych, aby pomóc użytkownikowi w dokonaniu przemyślanego wyboru.
- Informacje kontekstowe: Dodatkowe informacje wyświetlane podczas kluczowych scen (np. krótkie opisy, definicje, przypisy), co wzbogaca edukacyjny charakter filmu.

Scenariusze edukacyjne

- Scenariusze tematyczne: Film powinien oferować różnorodne scenariusze edukacyjne, które uczą określonych umiejętności.

Śledzenie postępów i zapisywanie wyników

- Historia dokonanych wyborów: Opcja zapisania historii decyzji, które użytkownik podjął, aby umożliwić analizę wyników i ścieżek fabularnych.
- Profilowanie wyników i osiągnięć: System zapisujący wyniki na podstawie decyzji, co daje użytkownikowi wgląd w postępy i pozwala zobaczyć, jakie efekty przyniosły jego decyzje.

Personalizacja przez nauczyciela

- Dostosowywanie punktów decyzyjnych i treści: Nauczyciel powinien mieć możliwość modyfikowania liczby punktów decyzyjnych, zmiany lub ukrywania opcji wyboru oraz wprowadzania dodatkowych informacji kontekstowych, aby dostosować film do potrzeb lekcji.
- Tworzenie własnych scenariuszy lub zadań edukacyjnych: Możliwość dodawania własnych pytań kontrolnych lub punktów refleksji, które nauczyciel może wprowadzić między segmentami filmu.

Dźwięki i narracja

- Możliwość włączenia/ wyłączenia muzyki w tle.
- Instrukcje i przewodnik po grze (możliwość odtworzenia nagrań lektora z instrukcjami).

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

Raportowanie i statystyki:

- System raportowania wyników dla nauczycieli: Funkcja umożliwiająca nauczycielom monitorowanie wyników i wyborów uczniów, co pozwala na analizę postępów oraz skuteczności podjętych decyzji.
- Podsumowanie wyników dla użytkownika: Użytkownik powinien mieć możliwość przeglądania swoich wyborów i wyników na zakończenie filmu, co wspiera analizę podjętych decyzji i uczenie się na podstawie ich konsekwencji.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

